

This is the **published version** of the text:

Olivé Roca, Núria; Mas, Jordi dir. Anàlisi comparativa de mites grecs i japonesos.
2016. (842 Grau d'Estudis de l'Àsia Oriental)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/160621>

under the terms of the  **IN**
COPYRIGHT license

FACULTAT DE TRADUCCIÓ I D'INTERPRETACIÓ

ESTUDIS D'ÀSIA ORIENTAL- JAPONÈS

TREBALL DE FI DE GRAU
Curs 2015-2016

Anàlisi comparativa de mites grecs i japonesos

Núria Olivé Roca
1307115

TUTOR/A
Jordi Mas López
Barcelona, Juny de 2016



Dades del TFG

Títol: Anàlisi comparativa dels mites grecs i japonesos.

Analisis comparativo de los mitos griegos y japoneses

Comparative Analyse of greek and japanese myths

Autor/a: Núria Olivé Roca

Tutor: Jordi Mas López

Centre: Universitat Autònoma de Barcelona

Estudis: Estudis d'Àsia Oriental – Japonès

Curs acadèmic: 2015-2016

Paraules clau

Mite, gènere, Grècia, Japó, comparació, societat

Mito, género, Grecia, Japón, comparación, sociedad

Myth, gender, Greece, Japan, comparison, society

Resum del TFG

La mitologia, tot i que ara és només considerada un conjunt de relats sobre déus, abans tenia un paper important dins de la societat com a explicacions de fets o com a models a seguir. En aquest treball, a partir de la comparació entre 4 mites, dos de grecs, protagonitzats per Hades i Persèfone, d'una banda, i Eros i Psique, de l'altra, juntament amb dos de japonesos protagonitzats per Izanagi i Izanami en el primer cas i Urashima Tarô en el segon, s'intenta buscar similituds entre els uns i els altres. I, a part, s'intenta respondre la pregunta de quin grau d'afinitat hi ha entre els mites i la societat de tots dos països. A l'anàlisi s'han focalitzat sobretot tres temes: el gènere, el temps i l'entitat familiar, incloent-hi el matrimoni. Després d'analitzar els quatre mites, es pot veure que les idees que se n'extreuen es poden relacionar fàcilment, cosa que confirma que hi ha semblances entre ells i, per tant, també entre les dues societats respectives.

La mitología, a pesar de que ahora es sólo considerada un conjunto de relatos sobre dioses, antes tenía un papel importante dentro de la sociedad como explicaciones de hechos o como modelos a seguir. En este trabajo, a partir de la comparación entre 4 mitos, dos griegos, protagonizados por Hades y Perséfone, por un lado, y Eros y Psiqué, por otro, junto con dos japoneses protagonizados por: Izanagi y Izanami en el primer caso, y Urashima Tarô en el segundo, se intenta buscar similitudes entre ellos. Y, aparte, se intenta responder la pregunta de que grado de afinidad hay entre los mitos y la sociedad de ambos países. En el análisis se ha focalizado sobre todo tres temas: el género, el tiempo y la entidad familiar, incluyendo el matrimonio. Después de analizar los cuatro mitos, se puede ver que las ideas que se extraen de ellos se pueden relacionar fácilmente, confirmando que hay parecidos entre ellos y, por lo tanto, también entre las dos sociedades.

The mythology, although, now is only considered a group of relats about gods, before had an important rol in the society as a explanations of facts or as a models to follow. In this essay, from the comparison between 4 myths, two Greeks protagonized firstly by Hades and Persefone, and secondly by Eros and Psique, together with two Japanese protagonized by firstly Izanagi and Izanami, and sescondly by Urashima Tarô, tries look for similitaries between them. Furthermore, it tries to answer if the myths and the society of both countries are connected between themselves. In the analysis especially it has been focus on three subjects: the gender, the time and the familiar entity, including the marriage. After the four myths have been analysed we can see that the ideas we extract of them can be related easily, confirming that there are similarities between them and, therefore, between the two societies.

Avís legal

© Núria Olivé Roca, Barcelona, 2016. Tots els drets reservats.

Cap contingut d'aquest treball pot ésser objecte de reproducció, comunicació pública, difusió i/o transformació, de forma parcial o total, sense el permís o l'autorització del seu autor/de la seva autora.

Aviso legal

© Nuria Olive Roca, Barcelona, 2016. Todos los derechos reservados.

Ningún contenido de este trabajo puede ser objeto de reproducción, comunicación pública, difusión y/o transformación, de forma parcial o total, sin el permiso o la autorización de su autor/a.

Legal notice

© Nuria Olive Roca, Barcelona, 2016. All rights reserved.

None of the content of this academic work may be reproduced, distributed, broadcast and/or transformed, either in whole or in part, without the express permission or authorization of the author.

Índex

1. Introducció	1
2. Mitologia	
2.1 Que és un mite?	2
2.2 Funcions del mite	3
2.3 Mitologia japonesa	4
2.4 Mitologia grega	5
3. Resum dels mites	
3.1 Izanami i Izanagi	6
3.2 Hades i Persèfone	7
3.3 Urashima Tarô	9
3.4 Eros i Psique	10
4. Anàlisi i comparació	11
5. Conclusió	20
6. Bibliografia	22

1- Introducció

Aquest treball compara dos mites japonesos, el d'Urashima Tarô i el d'Izanagi i Izanami, amb dos mites grecs, el d'Eros i Psique i el d'Hades i Persèfone, els quals han influït, en major o menor mesura, literàriament i culturalment, als seus països d'origen. Cadascuna de les quatre històries té el seu propi valor, però, a part de tenir diferències entre si, també es pot veure com comparteixen certes semblances, malgrat la distància geogràfica que les separa.

Més enllà que tracten de personatges que interactuen com a parelles d'enamorats, una altra semblança és, per exemple, la utilització dels mites com a una explicació, com és el cas dels mites d'Izanagi i Izanami i el d'Hades i Persèfone. Per això, abans de començar a analitzar el simbolisme de cada una de les històries hi haurà un apartat introductori sobre la mitologia, i per tant, sobre les creences religioses i la importància dels mites en la societat. Seguidament d'aquesta introducció teòrica, s'inclourà un breu resum sobre cada un d'ells, concretant quina de les diverses versions s'està tractant, i així serà més senzilla la lectura de l'anàlisi del treball.

Així doncs, mitjançant la comparació dels mites, juntament amb l'anàlisi d'alguns elements culturals de la societat japonesa i de la grega presents als mites, s'intentarà veure quina simbologia s'amaga darrere dels mites i quina influència podien haver tingut antigament a la societat. A més, es posarà èmfasis a les dues bàsiques entitats familiars. Tant en la imatge que es dona de la família com en el matrimoni es poden veure reflectits l'antic rol de la dona i l'home en la societat, per això, durant l'anàlisi es tindrà en compte com actuen els personatges, per veure quines idees se'n poden extreure.

2- Mitologia

2.1- Que és un mite?

Abans de començar a analitzar els quatre mites, cal preguntar-nos què és un mite i què comporta. La mitologia, com es pot intuir pel seu nom, va lligada tant a la idea de conjunt de mites com a la d'estudi d'aquests. Però, també es podria dir que la mitologia, una tradició oral i popular, és una de les bases en què les institucions s'han recolzat, sent exemples o interpretacions de fets que han passat segons ells. (García Gual.1997: 29)

La paraula *mythos*, literalment, significa allò que no pot existir, però també s'ha arribat a traduir com a “relat”. (Eliades, 1999:10) Tot i això, al llarg del temps s'hi han anat afegint altres significats. Per aquest motiu, s'ha d'anar amb compte a l'hora d'emprar un concepte com el de mite, ja que és una paraula controvertida i el seu ús depèn tant de l'època com dels antropòlegs, filòsofs o dels teòlegs i la seva manera d'enfocar-ho pot canviar-ne la definició.

A més, el fet que el mite inclogui més d'un tema, trets de caràcter sobrenatural i tingui més d'un possible rerefons literari, fa que sigui difícil diferenciar entre mite o conte popular. Per això, alguns autors com ara Kirk consideren les llegendes i els contes un tipus de mite. Per aquest motiu, sembla més adient descartar les definicions que se n'han fet i dir allò que no és un mite. Per exemple, considerar un mite només com a un relat fictici de caràcter religiós, o bé etiquetar a una història com a mite per contenir elements fantàstics, és inadequat. (García Gual, 1997: 9-12) A la vegada que no s'hauria d'afirmar que els mites tracten només sobre déus i temes religiosos. Tot i que, aquests relats no parlen sobre fets reals, sinó que, molts cops són de caràcter poètic i simbòlic, no es pot negar el seu valor en la societat.

A vegades, els mites parlen de les aventures d'un humà que es veu embolicat en un seguit de fets extraordinaris. D'altres tracten sobre deïtats protectores o relacionades amb una societat específica. Aquestes deïtats són una personificació d'un sistema de valors que funciona en la vida. Per tant, la mitologia pot estar vinculada tant a la naturalesa de l'home com a la natura, o bé, és sociològica i està lligada a una determinada societat. Sobretot, en la mitologia europea s'hi poden trobar ambdós tipus. Tot i que, en les societats nòmades s'hi troben mites de caràcter social i la d'àmbit natural es caracteritza en les societats cultivadores. (Campbell, 1991: 44)

2.2- Funcions dels mites

Els mites van més enllà d'una història, on es relata un fet heroic protagonitzat per un déu o una persona amb unes qualitats excepcionals, s'encarrega de donar un missatge de manera més o menys directe. A més de ser una de les explicacions més antigues, una de les seves funcions és la de revelar els models dels rituals i de conducta humana. (Eliade.1999: 10) Per exemple, dins la religió cristiana amb la Bíblia t'ensenyen a respectar als altres i una sèrie de coses que has d'integrar a la teva manera de ser i d'actuar envers la societat.

També, tal com Campbell comentava en el seu llibre, *El poder del mite*, una societat sense mites ni rituals provocaria que el jovent no sabés com comportar-se. La mitologia conté històries sobre la saviesa de la vida. Per tant, aquests relats t'ensenyen a actuar de forma racional o tal com nosaltres ho diríem, a actuar com adults. Aquestes ensenyances també es poden veure gràcies a la gran varietat de temes, ja que no només tracten sobre déus o temes relacionats amb la religió, sinó que a vegades els mites són considerats contes populars pel seu caràcter social, perquè la comprensió d'aquests ajuda a entendre la conducta i el pensament del moment.(García Gual, 1997: 12)

Malgrat que es pugui observar trets de la humanitat en els mites, cal recordar que els protagonistes no són personatges que van existir de veritat, ni tampoc tracten fets reals, tot i que intenten explicar com es van crear les coses. L'antropomorfisme dels déus és una cosa que se sol veure en la mitologia grega, però també la podem veure en les divinitats egípcies, cos d'home i cara d'animal, o bé en les japoneses i en les índies, que a part de l'aparença física també comparteixen la manera d'actuar. (García Gual, 1997: 15)

Pel que fa als temes, no difereixen tant entre les diverses mitologies. Es poden trobar temes que coincideixen en totes elles, com ara: la creació, la mort, la resurrecció o l'ascens al Cel. (García Gual, 1997: 28) Però, tot i ser temes universals poden variar lleugerament segons la cultura, poden fer pensar al lector que tracten d'històries completament diferents.

En l'actualitat, la mitologia ja no té la mateixa importància que tenia abans, no s'hi recorre com a font d'informació com podia passar antigament, ans al contrari, ha acabat sent considerada per la gent com a una mera llegenda. Tot i això, la mitologia destaca per oferir un model de conducta, però aquests models s'han anat adaptant a la societat del moment. Així com allò que era adequat fa 100 anys ara ha quedat

obsolet, però això no vol dir que no ho tinguem present. (Campbell,1991: 29) Per exemple, quan en el segle V A.C. apareix la primera confrontació entre *mythos* i *logos*. És en aquest moment quan es comença a dubtar del seu significat i Píndar catalogà la paraula mite com a una expressió enganyosa. (Mardones, 2000: 40) Ambdues paraules poden ser traduïdes com a “relat” o “discurs”, fet que ens pot conduir a pensar que són sinònims. Però, més aviat, són les dues cares d'una mateixa moneda, el llenguatge, que s'oposen. El logos intenta convèncer, produir un judici, una opinió a l'emissor. (Grimal,2000: 9) En canvi, el mite estava més enfocat a les arts.

2.3- Mitologia japonesa

La mitologia japonesa es basa, a l'igual que molts altres aspectes de la cultura japonesa, en les dues grans religions que han estat present en el país, el xintoisme i el budisme. Ambdues religions, juntament, amb la influència que va tenir la literatura xinesa van omplir la mitologia japonesa amb un gran nombre d'éssers fantàstics, déus, *yokai* (dimonis o esperits malignes) i de llegendes. Tot i això, aquesta varietat de relats i personatges també va es deu a les creences pròpies dels diversos pobles que hi havia en el Japó, les quals canviaven segons les característiques de cada territori, Com per exemple, els ainus tenien els seus propis monstres, com ara el *kappa* o monstre del riu. (Hadland Davis, 1992: 3)

La combinació de cultes, sorprenentment, no entrava en conflicte, ja que els japonesos van adaptar aquestes religions de tal manera que no es contradiguessin, agafant-ne els elements en comú. El xintoisme, la religió originària del Japó, es basa en l'adoració de diversos esperits o déus, els quals es creia que habitaven en llocs remots però de gran bellesa com ara una muntanya, en un bosc, en cascades, en dins d'objectes o d'éssers vius. (Levin, 2008: 22) Però, a part de donar culte a la naturalesa, també inclou el culte als avantpassats, element que en el budisme també es veu reflectit. Per exemple, en els capítols de la vida de Buda relatats en els *Jataka* o històries del Naixement, s'hi trobaven algunes doctrines i tenien un propòsit didàctic. Amb els sermons budistes intentaven que el poble es familiaritzés amb la idea d'animals o planes personificades i ensenyar temes morals. És a dir, en el budisme s'ensenyava que cada ésser ha d'estar en harmonia amb si mateix, té l'objectiu de seguir el mandat de Buda i que tots estem units entre si per un llaç de causació moral. (Anesaki, 1996: 17)

En definitiva, dins de la mitologia japonesa, igual que d'altres, s'hi pot trobar tot tipus de temàtiques: Tant mites cosmològics o explicatius, com contes de caràcter fantàstic, històries romàntiques o d'herois i històries didàctiques amb un toc d'humor o satíriques. A part, la mitologia gràcies a la recopilació més antiga i famosa de relats mitològics, el *Kojiki*, va enfortir el sentiment nacionalista japonès i recolzava obertament a la dinastia regnant del moment, els Yamato.

2.4- Mitologia grega

La mitologia grega juntament amb altres aspectes com ara culturals, físics, matemàtics o filosòfics van ser un model a seguir que va dur a terme la idea que l'antiga Grècia era com el bressol d'Occident. En aquest treball també es parteix de la definició i la idea dels mites extreta de la paraula *mythos* i, per tant, de la cultura grega.

Sembla ser, que la importància de la mitologia va durar fins al període hel·lenístic, ni els mateixos grecs ni alguns historiadors com ara Tucídides no dubtaven del caràcter històric dels mites, ja que aquests proporcionaven una vaga consciència històrica. Se sabia de l'existència de reis, de creacions de ciutats i herois com Teseu, Perseu o Hèracles que havien ajudat a crear les bases de la civilització. Però per la falta de documentació per defensar aquestes teories com a fets reals va fer que perdés la seva força i que els historiadors moderns separessin la mitologia de la història. (Gómez Espelosín, 2001: 7)

La mitologia grega sorgeix com a resposta a les preguntes cosmològiques i, a l'igual que en altres, consta d'una gran varietat d'herois i déus, la majoria dels quals en tenim constància gràcies als textos d'Homer. Això, juntament, amb algunes ceràmiques o pintures, fetes com a ofrenes i les runes d'alguns temples, són les mostres que han quedat de la importància que tenia pels grecs la presència de deïtats de l'Olimp. (Gómez Espelosín, 2001: 129)

Dins de la mitologia grega, considerada una religió politeïsta i pagana pels cristians, hi ha un déu suprem, Zeus, acompanyat d'altres déus que són familiars més o menys directes d'aquest primer. Després, també s'hi troben altres personatges com ara les muses, filles dels déus i que es diu que ajudaven a inspirar els poetes, i els herois, fills d'un déu i un mortal. Però, aquests no tenien el mateix grau de veneració, no se'ls hi construïa cap temple al seu honor. Tot i això, se sol delimitar la mitologia grega en els dotze déus olímpics basats en els escrits d'Homer

i d'Hesíode. (Amouretti i Ruzé, 1978: 106) Aquestes deïtats eren personificacions de les forces de la naturalesa, d'allò que la voluntat humana no pot arribar a controlar. Per exemple: Apol·lo era el déu del Sol, la música i la medicina o Posidó que era el déu dels mars i oceans. Per altra banda, també se'ls representava a la semblança de la figura humana i, fins i tot, tenien trets humans com ara la gelosia o la fúria.

Els mites no eren només històries fantàstiques, sinó que, eren relats que aportaven coneixements. Alguns eren mites sobre la creació de les coses, i d'altres didàctics que ensenyaven a què s'havien de comportar d'una manera en concret si no volien que els déus els castiguessin. Com va ser el cas d'Arachné que es va convertir en aranya per lluir de les seves habilitats. (Payment, 2005: 9) Altres mites, semblaven cròniques històriques, ja que l'escenari on transcorria la gesta existia històricament. Per exemple el mite sobre el cavall de Troia. Així doncs, tant poden contenir creences i ritus de la religió, com ser una epopeia o com a explicació de llinatges d'una família noble. (Grimal, 2000: 8)

3- Resum dels mites

3.1- Izanagi i Izanami

Izanagi i Izanami van ser creats pels tres primers déus que van sorgir del Takagamahara, els alts camps del cel. Aquesta parella de déus van ser els creadors de l'arxipèlag japonès i són pares de 35 deïtats, una d'elles és la coneguda Amaterasu, deessa que simbolitza el sol. En aquest treball es tractarà sobre un dels mites d'Izanagi i Izanami que juntament amb altres històries estan relatades en el *Kojiki*. El *Kojiki* és una recopilació de mites que van portar cap al nacionalisme japonès. A més, se'l considera com una obra pont entre la tradició oral perduda, les llegendes xineses i de la nova literatura japonesa. (Rubio, 2008: 13)

Tot i això, dins del *Kojiki*, a part de mites explicatius i fets històrics de prínceps, emperadrius o emperadors, també es pot trobar una gran quantitat de capítols que parlen d'històries d'amor, però aquestes solen ser associades a raptes o amors prohibits, és a dir, socialment inacceptables. Com per exemple, el relat sobre la tragèdia romàntica del príncep Karu i la seva germana. És a dir, incloïa temes relacionats amb ideologies socials i polítiques, ja que, també va servir com a explicació del llinatge dels Yamato, sobirans del moment que van utilitzar el *Kojiki* per vincular-se com a descendents de la deessa Amaterasu i del primer governant,

membre de la família reial, Jinmu. A part, recorria també a escrits extrets del budisme i els sànscrits. (Heldt, 2014: XVIII)

El nostre mite comença amb la mort d'Izanami a causa de l'infantament dels déus que formen l'arxipèlag japonès. Izanagi afectat per la seva pèrdua va decidir anar-la a buscar a *Yomi no kuni* o en el país de les tenebres i tornar junts al món dels vius. Però, Izanami ja no podia marxar d'allà perquè ja havia menjat el menjar del món subterrani. Tot i això, ella estava contenta de què Izanagi l'hagués anat a buscar i també volia tornar amb el seu marit. Per això, li va dir que aniria a comentar-li al déu de les tenebres si podia tornar i mentre no tornés li va demanar que no la mires. Izanagi en veure que la seva esposa trigava tant, va encendre un foc per anar a buscar-la i al trobar a Izanami, va veure que el seu cos estava ja deteriorat. En veure a la deessa amb aquest aspecte tan tenebrós va fugir. Izanami enfadada perquè l'havia vist en aquelles condicions va enviar a les fúries, a vuit deïtats del tro i a mil cinc-cents guerrers a què el perseguissin. Malgrat els esforços per atrapar-lo, Izanagi continuava fugint i ni la mateixa Izanami va poder aturar-lo. Ans el contrari, Izanagi va col·locar una immensa roca a l'entrada del món subterrani, evitant que sortís o entres ningú. Com que ja no podia seguir amb la persecució, Izanami li va dir que a partir d'aquell moment mataria a mil persones. Però Izanagi va declarar que si ella fes això, ell faria néixer mil cinc-centes persones. (Rubio; Tani Moratalla, 2008: 62)

En aquest mite se'ns presenta diversos temes, un d'ells és sobre la parella de déus, Izanagi i Izanami, que representen la idea del matrimoni i són la imatge de com es veia la relació de marit i muller, juntament, amb les qüestions de gènere. L'altre tema és que també es pot veure com el mite conté un simbolisme sobre la vida i la mort dels éssers humans. (Issit; Main, 2014: 262) Tal com es veu en aquest mite sobre la mort d'Izanami, es veu com fins i tot els déus tenen un final, estan també sotmesos a la mortalitat, tot i que, tenen un paper actiu en la terra de les tenebres, s'entén que Izanami ja no és viva. I, per tant, la mort és una cosa que no es pot evitar. A més, analitzant la conducta d'Izanagi quan veu finalment la vertadera cara d'Izanami, es pot relacionar amb el sentiment humà que es té respecte a la mort.

3.2- Hades i Persèfone

Aquest és un dels mites més coneguts de la tradició grega, tot i que, com molts altres no se sap exactament quan va sorgir. Està protagonitzat per Hades, el

déu del submón, i de Persèfone, filla de Demèter, la deessa de l'agricultura. Pel que es pot veure en el mite, Persèfone té una naturalesa dual, és tant la reina del món dels morts, una deessa funesta, com una divinitat alegre i esperançadora. Tot i això, normalment quan apareix en algun mite, ho fa com a deessa del submón. (March, 1998: 363) Això es pot veure per exemple en el mite de Demèter i Persèfone, on hi ha un gir dels elements i és la mateixa Persèfone qui es nega a tornar amb la seva mare a la terra dels vius. Però, aquesta no és la versió del relat que s'analitzarà, la nostra prové del llibre *Mites grecs* de Lucilla Burn.

Hades va raptar a la jove Persèfone quan anava a collir un narcís. Els crits i plors de la filla van arribar a les orelles de Demèter, la qual va anar immediatament a buscar-la, però Zeus ja havia manat que Persèfone es cases amb Hades. La deessa enfadada amb aquesta decisió va abandonar l'Olimp i les seves obligacions, fent que la collita anés malament. Davant d'aquest problema Zeus va intentar convèncer a Demèter, però aquesta es va negar a fer res si no podia veure a la seva filla. Així doncs, Zeus va demanar a Hades que deixes marxar a la jove. Persèfone va poder tornar amb la seva mare, però Hades perquè aquesta tornés al seu costat li va fer menjar un fruit d'aquell món, assegurant-se així que tornaria. D'aquesta manera, es va acabar pactant que mare i filla estarien juntes dos terços de l'any, durant els quals es podria cultivar la terra i l'altre terç el passaria amb Hades, i seria quan els camps deixarien de ser fèrtils, és a dir, l'hivern. (Burn, 1998: 7)

La història d'Hades i Persèfone es considera una explicació de les estacions i dels cicles de l'agricultura, sent així un relat socialment important, ja que l'agricultura era el sector més rellevant en aquella època. Per altra banda, un altre factor que apareix en el mite i influència a la societat és la presència de raptos de dones. Això acaba sent en la literatura del segle V aC un paradigma del matrimoni. Ja que, el matrimoni de l'antiga Grècia consistia en un ritual de pas, on la dona se separava de la seva família per complir amb els deures de muller. (Burn, 1998: 8- 9) Però, a part, es pot veure com hi ha un pacte, gràcies el qual el casament es porta a cap. Segons Hesíode, Zeus i Demèter són els pares de la jove, per tant, és raptada amb el consentiment patern. Això, pot arribar assemblar-se a l'antiga manera de casar-se, quan es demanava només al pare de la noia permís per portar a cap la unió, sense tenir en compte els desitjos de la implicada.

3.3- Urashima Tarô

Aquesta història pertany al recull de llegendes del Mar, dins de les quals apareixen els *ryujin*. La figura del *ryujin* ve del budisme, on se'l representa com un home amb cos de serp i com el guardià de les aigües. Segons les llegendes japoneses els *ryujin* viuen en el palau fet de coral dins del mar i governat pel Rei Drac. (Anesaki, 1996: 76) Cada un dels costats d'aquest magnífic castell, representen cada una de les estacions de l'any.

Es diu que la llegenda d'Urashima Tarô sorgeix en el segle XV dins del llibre *Otogizôshi*, però hi ha historiadors que daten la història en el segle VIII. També, el nom va anar canviant a causa del canvi de costums en anomenar a la gent, passant de Urashimako a Urashima Tarô. Antigament, "ko" (fill/a) era una terminació de nom que servia tant per nois com noies, però amb el temps en els noms dels homes es va reemplaçar el "ko" per "tarou" (gran joventut) i el "ko" es va quedar pels noms de les dones. (Berman, 2008: 174)

La història del pescador Urashima, a l'igual que moltes altres històries, té diverses versions i interpretacions. Com per exemple sobre quants anys va envellir, quants dies va estar en el palau del rei Drac i del contingut de l'interior de la caixa. La imatge de quan Taro obra la caixa dóna pas a la idea de pèrdua d'ànima o que aquesta queda captiva, doncs, la princesa Otohime, filla del rei Drac, en alguna de les versions el tempta a abandonar l'ànima voluntàriament, per tal de poder anar amb ella al palau.

En aquest cas ens basem en la versió de Chamberlain, la qual parla sobre Urashima, un pescador d'un poblet, que mentre estava pescant sense voler va pescar una tortuga. Immediatament, la va tornar a l'aigua i va continuar amb la seva feina. Com que l'aigua estava molt tranquil·la es va adormir fins que una veu li va trencar el son. Era la tortuga que li venia a agrair la seva bondat i es va oferir a portar-lo a *Ryûkû*, el palau del rei Drac. Taro es va enfil·lar a la closca de la tortuga. Allà descobreix que, en realitat, la tortuga que va alliberar, és la princesa Otohime. Com a recompensa per la seva bona acció, la princesa va oferir-se a ser la seva esposa i viurien en aquell palau on ningú envellia. Després de tres dies en aquell magnífic lloc, el pescador va tenir la necessitat de veure els seus pares i malgrat els intents de la princesa de retenir-lo, va acabar cedint. Abans de marxar li va donar una caixeta com a record i li va dir que no l'havia d'obrir mai.

Quan va tornar a la superfície no va trobar rastre de la seva família, sorprès va preguntar a un vilatà sobre això i aquest li va explicar que feia 300 anys un pescador anomenat Urashima havia desaparegut i que la seva família ja havia mort. Trist i sol va voler tornar amb Otohime, però no hi havia cap manera de tornar, així que va pensar que la caixa l'ajudaria a tornar. En trencar la seva promesa i obrir la caixa, es va convertir en un vell i va morir a l'instant. (Hadland Davis, 1992: 242)

Com es pot veure, aquest final pot arribar a recordar al del mite d'Eros i Psique, però també és un dels exemples de mites de casaments entre esperits i humans. El xaman, la persona que té el poder de transformar-se de persona a animal o al revés, abandona el seu cos i la seva ànima traspassa al cos de la bèstia. Aquesta habilitat en altres mites i mitologies també s'associa amb un poder que tenen els déus. (Berman, 2008: 168)

Per altra banda, una curiositat sobre aquest mite és que va servir com a reflex dels sentiments dels japonesos que van anar a Brasil i van tornar durant el Japó de la postguerra. Es referien a si mateixos com a "Urashima Tarô" per no reconèixer la seva terra natal i se sentien identificats amb la tristesa que va patir Tarô en tornar del palau del Drac. (Stewart, 2007: 206)

3.4- Eros i Psique

El mite d'Eros i Psique s'ha anat transmetent al llarg dels anys i representant de diverses maneres, sent un dels més famosos de la mitologia grega. Va inspirar a molts músics, dramaturgs, poetes i artistes en les seves obres. Com per exemple a Caraglio en el seu quadre el *Rapte de Psique* o en l'escultura *Eros i Psique* de Canova. Aquest relat ha servit d'anàlisi, tant de filosòfic de l'ànima com de la mentalitat humana, tot i que, també com una representació de l'amor. També, per les representacions artístiques que s'han fet a partir del mite s'hi pot trobar la idea de l'amor *fugitis*, és a dir, que se t'escapa de les mans, tant l'amor com la bellesa són elements que només duren un instant i són aquests moments els que els artistes intenten donar forma. Per altra banda, aquest mite també se'l coneix per la seva similitud amb la història de la caixa de pandora, doncs, en el pensament neoplatònic es fusionen ambdós mites per la curiositat que mostren ambdues protagonistes per saber que hi ha en l'interior de la caixa.

En general, Eros, també conegut com a Cupido, és fill d'Afrodita la deessa de l'amor i actua com a missatger de l'amor fent que amb les seves fletxes tant déus com humans s'enamorin. Per aquest motiu, a vegades se'l representa com un nen

petit i trapella o com un jove de gran bellesa, i com Afrodita és un dels representants de l'amor i la bellesa. Per altra banda, Psique és només una mortal que ja havia sortit en els relats d'Homer, sent representada en un principi com una au, i després com una jove alada. (Elvira Barba, 2008: 253)

Psique era una noia d'una bellesa tan espectacular que la gent deia que compatia amb la bellesa d'Afrodita. Aquests comentaris van molestar la deessa, la qual va enviar el seu fill a castigar-la. Però, el pare avisat per l'oracle va abandonar a Psique a una roca, on un animal alat la va agafar i portar a un palau. Allà va conèixer a una ombra a la nit, la qual seria la seva parella. Ella només podia sentir-lo i només apareixia de nit quan no hi havia cap raig de llum, doncs, si un dia el veies, ell marxaria per sempre. Al principi estava satisfeta amb això, però quan les seves germanes van anar a visitar-la en aquell palau, van sembrar el dubte a Psique sobre qui era el seu estimat.

Així doncs, una nit seguint les indicacions de les seves germanes va encendre un llum quan ell estava profundament adormit i va descobrir que era Eros. Ell es va despertar quan l'oli de la llanterna li va caure a l'esquena i tal com va dir va fugir. Psique penedida va voler anar a buscar-lo, però Afrodita no li va facilitar la recerca. Al contrari, li va posar diverses proves, l'última d'elles era anar a demanar a Persèfone una caixa i portar-li sense obrir-la. Però, Psique no pot evitar obrir-la i com a conseqüència es queda en un son profund del qual pot despertar només gràcies a Eros, el qual havia estat sota la vigilància de la seva mare. Eros, per evitar que els poguessin separar un cop més, demana a Zeus que el deixi casar amb la mortal i que la fes immortal com ell. La demanda va ser acceptada i d'aquesta manera van poder estar junts per sempre. (Elvira Barba, 2008: 256)

Al cap d'un temps aquest mite es va considerar també una al·legoria del camí ple de dificultats que ha de recórrer l'ànima al llarg de la vida, cap a la unió mística amb la divinitat després de la mort. (March, 1998: 388) És a dir, des del punt de vista d'una relectura cristiana s'interpreta aquest mite com el símbol d'amor *divinus* entre l'home i Déu, considerant les proves d'Afrodita com el sofriment que ha de patir l'home durant la seva vida com a mortal fins al moment en què s'ajunti amb Déu al cel. (Escobar Borrego. 2002: 31)

4- Anàlisi comparativa

En aquest apartat es compararà amb més detall els quatre mites resumits anteriorment. Aquest treball, tal com es pot intuir gràcies a la prèvia introducció de

les històries, inclou dos mites de caràcter didàctic i moralitzador, Eros i Psique i Urashima Tarô, i dos altres de cosmològics, Izanami i Izanagi i Hades i Persèfone, els quals són explicatius, és a dir, raonen de forma literària i fantàstica els fenòmens naturals.

Des d'un punt de vista més general, es pot comentar que en els mites d'Hades i Persèfone i d'Izanami i Izanagi, tots els protagonistes són déus i es veu clarament la funció explicativa que tenien les seves gestes dins de la societat, l'explicació de la vida i la mort i la del temps de cultivar. En canvi, en els dos altres mites els protagonistes no tots els protagonistes són immortals, tant Urashima com Psique acaben morint. Tot i això, d'aquests dos mites analitzarem el seu element en comú: la presència d'una caixa, la qual porta la desgràcia al portador i, per tant, la simbologia d'aquesta, les conseqüències o la moral que es pot treure d'aquests dos mites.

Tal com es pot observar, els quatre mites escollits tenen algunes semblances, tot i que, en un primer moment, sense conèixer les històries, donaria la sensació que no hi ha cap connexió o que aquesta és mínima. Ara bé, agrupant-los en parelles i comparant un del Japó amb un altre de Grècia, comprovarem que les similituds entre ells augmenten i així analitzarem les ressonàncies entre la mitologia de les dues cultures.

A més, en aquest apartat s'indagarà amb més profunditat aquells elements que podríem considerar divins o màgics, juntament amb les diferències i semblances de les històries triades anteriorment, i així demostrar que hi ha afinitat entre elles.

Tanmateix, cal tenir present que s'intentarà construir aquesta anàlisi tenint en compte que en els mites d'ambdues cultures interactuen dos mons, el diví o l'altre món i el dels mortals, on els personatges moren, els passen coses dolentes o emmalalteixen. Són en aquests escenaris i en el contrast d'objectes o idees dels mites on podrem analitzar els elements que es poden relacionar amb idees religioses o filosòfiques de les societats japonesa i grega que estem comparant. També compararem els rols masculí i femení en el sistema patriarcal familiar i sobretot en l'entitat del matrimoni.

L'anàlisi dels quatre mites ens conduiran cap a les dicotomies i segons convingui s'explicarà la simbologia que hi ha en les històries girant entorn del rol de l'home i la dona, del viatge que emprenen els protagonistes i en menor grau es parlarà del significat de certs elements que apareixen en els mites, com és el cas de la tortuga i la caixa. Per aquest motiu, s'han destacat en diversos apartats, tot i que,

en alguns casos la divisió entre els temes és difícil de concretar, ja que, els diversos elements comentats són fàcilment relacionables entre ells.

La visió de la mort i del món subterrani en els mites

Quan els protagonistes, tant els dels mites grecs com els dels japonesos, van al subsòl, s'interpreta immediatament que moren, ja que estan al món dels morts, menys en alguns casos com ara el d'Izanagi que hi entra i surt mantenint la seva vida. En general, en els mites és sabut que no es pot abandonar aquell món si es menja un fruit d'allà i, per tant, s'ha de vigilar. En el cas de Persèfone, Hades li ofereix una fruita i ella se la menja, quan passa això es podria anar més enllà del fet que ja no pot tornar i es podria entendre el fruit com a símbol de la sexualitat, com una manera poètica de dir que el matrimoni s'ha consumat. I a la vegada, també es podria considerar l'adéu definitiu a la seva infància. (Van Nortwick, 2008: 21)

Tal com s'ha comentat, en les dues mitologies el món subterrani és sinònim del món dels morts. A més, en la literatura japonesa es parteix de la idea que el món és bell i que aquesta bellesa arriba al seu màxim esplendor només quan s'accepta la mortalitat de les coses, l'existència de la mort. (Kawai, 1995: 129) A partir de la curiositat que té Izanagi per contemplar el cos putrefacte de la seva dona, es mostra una nova perspectiva, en què se'ns parla que la idea de bellesa és un cercle que s'ha de tancar, fins que no s'acaba el cicle de la vida no es pot valorar en tota la seva plenitud. D'aquesta manera es veu com en les dues mitologies els conceptes de mort o de bellesa van lligats a la idea que hi ha un límit, tot i que, en la literatura occidental es considera que el concepte d'amor i el de bellesa són fugissers. Un clàssic exemple en la mitologia grega de l'amor fugisser és el mite d'Apol·lo i Dafne o en el nostre cas seria el d'Eros i Psique, on es veu que el concepte d'amor no es pot abastar; quan Psique il·lumina el cos del seu amant aquest s'escapa, simbolitzant com l'intel·lecte fracassa en l'intent de comprendre els conceptes d'amor o bellesa.

Tant Hades i Persèfone com també Izanami i Izanagi comparteixen el fet que parlen d'un cicle que depèn del temps. Igual que hi ha un temps per sembrar i collir, és a dir, la natura té el seu propi cicle de creixement, també hi ha un moment en què les persones arriben al seu final. Així mateix, els dos mites comparteixen el viatge al món dels morts, tot i que, els motius per endinsar-s'hi en cada mite són diferents.

Al món dels morts en ambdues mitologies és on l'ànima es jutjada per les accions fetes en vida per Hades o per Emmao, representats com a personatges

tenebrosos temuts igual que es temia la mort. Malgrat que la imatge normalment representada del món dels morts és lúgubre, els protagonistes potser pel seu caràcter immortal poden escapar de la “mort” i transitar pel món subterrani seguint estant vius. Tot i això, en el mite d'Izanami i Izanagi es veu la necessitat de la mort com a cicle de la vida i la necessitat d'enterrar els morts amb l'acció d'Izanagi de tapar la sortida del *Yomi no kuni*¹ amb una roca.

La mobilitat, la separació i la nostàlgia familiar

Es pot veure com en cadascun dels mites els personatges emprenen un viatge, no només físic, sinó també existencial com el de Psique. En el cas de Psique, el viatge que empren arribant fins a l'Hades seguint les ordres d'Afrodita i així poder recuperar a Eros se'l pot considerar una la metàfora de l'amor, del coneixement o de la mateixa vida, a partir de les quals Psique supera totes les dificultats per tal d'aconseguir el seu objectiu.

En el cas d'Urashima Tarô hi trobem un viatge físic cap a les profunditats marines, però, aquest té la particularitat que afecta també al transcurs del temps. Això se'ns mostra al final del mite, com els tres dies que Urashima havia passat en el Palau del Rei Drac en realitat eren 300 anys. Tanmateix, Tarô sembla evitar la seva vellesa gaudint de la joventut en el palau del Rei Drac, fins que obre el regal de Otohime i torna a la seva edat real.

A part, també es pot veure que a partir d'aquest viatge al fons del mar, el protagonista en aquest mite viu la tristesa de la separació de la seva família, desitjant tornar a terra ferma. Aquesta nostàlgia que sent Urashima pot estar relacionada amb la importància que tenia la família en aquells temps a Grècia i al Japó. Més concretament, en tractar-se d'un mite japonès ens pot recordar a la famosa consciència asiàtica sobre la família, on el fill ha de cuidar dels pares, però Urashima en estar en un altre món no pot complir amb el seu deure com a fill.

En el budisme japonès, igual que el xinès, sol parlar-se de pietat dins de l'àmbit familiar, la pietat filial. Això, juntament, amb el moment en què Tarô ajuda a la tortuga, mostrant pietat cap aquesta, podria recordar el concepte budista de la compassió en el que a vegades s'entén a Buda com el pare, i el fill com a tots els éssers vius. La compassió dins del budisme es veu, doncs, com un ideal moral que

¹És la paraula japonesa per anomenar el reialme dels morts, l'altre món o tal com la mitologia grega diria l'Hades.

s'ha de seguir i pren en consideració de manera equitativa tant a homes com a animals. (Nakamura, 1991: 421)

En el cas d'Hades i Persèfone i el d'Izanami i Izanagi viatgen cap al món dels morts, però a diferència dels mites d'Eros i Psique i el d'Urashima, es pot veure un transcurs fluït del temps. En aquesta segona parella de mites el temps es veu alterat, doncs, no passa a la mateixa velocitat per uns o altres, o bé, el personatge es mor però de seguida torna a la vida com a immortal, com és el cas de Psique. Així doncs es pot veure com el temps i la mobilitat dels personatges comporten altres idees, que comporten unes conseqüències que poden arribar a ser sentimentals i, per tant, que va més enllà del significat d'un mer viatge.

La sexualitat, el gènere, i les entitats familiars

En els mites es troben contínuament contrastats els rols de l'home i la dona, a partir dels quals es poden arribar a observar les típiques relacions socials, com ara el matrimoni i la família, dos elements que han tingut molt de pes dins de la societat i que segueixen sent, tot i que de manera diferent, de gran importància. Un clar exemple d'aquesta relació entre home i dona dins de l'entitat del matrimoni és el mite d'Hades i Persèfone. En aquest, es veu com la dona, Persèfone, passava a viure a casa del seu marit, Hades, i es casava únicament amb el permís patern sense tenir en compte les opinions de la mare, Dèmeter. Si es mira objectivament, aquest fet succeïa tant a Occident com a Orient fins fa relativament poc.

En el mite, però, s'exagera la separació de la dona i de la seva família mitjançant la idea del rapte, mostrant la impotència que tenia la dona en aquests assumptes, la qual cosa suggereix que per les dones el matrimoni i aquesta separació de la família era un tràmit dolorós. En canvi el matrimoni vist des de la perspectiva masculina s'entén merament com un pas més en l'etapa vital, un salt a la vida adulta. (Van Nortwick, 2008: 20) El rapte en alguns mites sol simbolitzar el punt de partida del matrimoni, ja que el rapte es produïa per aconseguir la dona i casar-se amb ella.

En canvi, en els altres mites escollits no es veu tan clara aquesta idea del matrimoni i de la família. Per exemple, en els mites japonesos el matrimoni no té un gran paper, és més aviat un símbol de la unió de dos elements oposats. Tot i això, en major o menor grau, es poden trobar en els mites la idea de l'amor, no només el d'una parella enamorada o un amor no correspost, sinó també l'amor filial. De tal manera que, el concepte de família i, fins i tot, els ensenyaments religiosos com els

del cristianisme i els del budisme, que respecten i vetllen per aquest amor més fraternal, es veuen reflectits en les dues mitologies. Per exemple, en el mite d'Urashima Tarô es pot destacar el sentiment de nostàlgia per la seva terra natal, i per tant, la importància de la família en Tarô.

A Àsia sempre hi ha hagut un lligam molt fort amb l'entitat familiar, el respecte filial i, per tant, de fer-se càrrec de la gent gran. Aquest fet es veu reflectit en Tarô com a fill que es preocupa dels seus pares. Contràriament als dos mites grecs, no és el personatge femení qui té una figura sensible, sinó l'home. En els dos mites japonesos és el protagonista qui fa i pateix l'acció, és a dir, és qui es mou i va a buscar una cosa, la família o la muller. En canvi, en els grecs, és el personatge femení qui rep les conseqüències, Persèfone és raptada i forçada a casar-se, i Psique és segrestada i ha de passar unes proves fins que cau en un son etern.

En molts altres casos dins de la mitologia o literatura japonesa, la dona sempre era qui havia de respectar l'ordre social, és a dir, obeir l'home, i quan no ho feia alguna cosa terrible passava. (Ambros, 2015: 30) Sense anar més lluny, quan Izanami i Izanagi es van ajuntar per primer cop per crear Japó van fracassar perquè la dona era qui parlava primer abans de la concepció. Però a la vegada, suggerien que la parella d'oposats eren complementaris amb aquesta dualitat de “ying – yang”, “caos- ordre” i “home dominant – dona submisa”. Així doncs, el que és femení es representa com a caòtic, que porta cap a la mort com ho fa Izanami en el mite escollit. (Ambros, 2015: 29)

El caràcter del personatge femení va variant segons el mite. En el cas d'Urashima Tarô, Otohime no actua tan activament com Izanami que intenta matar al seu marit, ans el contrari, és un personatge passiu, tot i que, adverteix a Tarô que no obri la caixa. Però, en ambdues històries, gràcies el caràcter prohibitiu del personatge femení es reflecteix la magnitud del paper que tenia la dona en els primers segles del Japó. (Kawai, 1995: 128) Tot i que, no durarà gaire temps la seva importància dins l'escala social.

En els mites se sol destacar un rol subaltern de la dona que també es contempla en la mitologia grega. Un exemple és el mite d'Eros i Psique, d'on es treu la idea que de la curiositat femenina no es treu res de bo. Aquesta idea es veu afirmada per diversos filòsofs grecs, com ara Plató, que diu que la virtut de la dona consisteix en només saber governar la casa, guardant els béns i ser submisa. També, declarava que, a més de ser del sexe dèbil, era també maligna i que havia d'estar oculta, però que malgrat això, havia de formar-se intel·lectualment de la

mateixa manera que l'home. (Langa, 1984: 88-89) Així doncs, s'observa com aquesta idea de rol femení s'assembla al de la societat japonesa.

Subjectivitat dels mites: la mirada

De la mateixa manera que a vegades trobem una inversió dels rols, cal tenir en compte des de quin punt de vista està narrat cada mite. El concepte de la mirada en aquest treball tant es pot veure com l'acció que fan els personatges de mirar un objecte o a una persona com la percepció que té el lector en llegir els mites. En ambdós casos és interessant comentar-la, ja que, es un element constant en les narracions.

Per exemple, en aquest treball s'ha posat en algun moment èmfasis en la reacció que té Démeter en el mite de Persèfone i Hades, quan decideix no ajudar a fer que el conreu sigui fèrtil. Tot i que, Dèmeter no té un paper protagonista, l'enfoquem per tal d'analitzar el seu comportament i parlar indirectament de la separació familiar.

A vegades, es relaciona la mirada amb la llum o el coneixement com es pot veure en el cas de Prometeu quan roba el foc, sent aquest un sinònim d'intel·ligència. Tanmateix, s'entén la il·luminació com l'acció de mirar i aquesta provoca certes connotacions que comporten una basant negativa, però a l'hora positiva, ja que en descobrir la veritat i el coneixement et donés compte dels horrors de la vida.

Un exemple dins dels mites escollits que reflecteix tant la idea de la mirada com acció i relacionada amb la del foc és en el de Izanami i Izanagi, on el marit encén una torxa per poder il·luminar la cova i veure a la deessa. En aquest cas, també es pot entendre que la llum revela la veritat que la foscor amagava, el cos putrefacte de la muller. Un altre tipus de mirada que percebem fàcilment en els altres mites és quan Psique mira la caixa que Persèfone li entrega.

En definitiva es pot veure com en ambdues mitologies la llum es veu com una cosa bella, positiva i relacionada amb la saviesa i el coneixement, a més de tenir Amaterasu i Apol·lo com als seus déus representants.

La flora i fauna en els mites

La presència de la natura o del món animal cobra importància, com per exemple, en el mite d'Hades i Persèfone. La natura es veu personificada amb

Demèter, deessa de l'agricultura, que es nega a fertilitzar els camps si no recupera a la seva filla. Per solucionar això, Zeus actua com a intermediari entre Dèmetèr i Hades, buscant una solució per a contentar a ambdós i així restablir l'ordre. Amb aquesta acció, el mite intenta explicar que no es pot anar contra la natura, que la natura té un ordre i unes lleis d'origen mític i per tant inalterables, que s'han de respectar pel bé comú.

Per altra banda, també es podria dir que Zeus veu la necessitat d'equilibrar el desig masculí d'Hades de sobreposar-se amb la necessitat femenina de tornar a com eren les coses abans. Aquest balanç entre ambdós gèneres, també es veu en el mite d'Izanami i Izanagi, del qual surt l'explicació de la vida i la mort.

Per altra banda, s'associa a aquestes dues divinitats els conceptes de natura per part de Izanami i de cultura amb Izanagi, ja que a partir d'Izanagi neixen Amaterasu i Susanoo, els ancestres imperials. (Ambros, 2015: 29)

L'altre cas on es pot veure exemplificada la presència de la natura és en el mite d'Urashima Tarô. La naturalesa i els animals han tingut molt de protagonisme tant en els mites com en els contes populars. Per exemple l'aparició o la menció d'un drac no equival a una cosa perillosa que cal combatre com passa a Occident, ans al contrari, a Àsia, el drac és un símbol d'elegància i de bellesa. (Kawai, 1995: 109) Sense anar més lluny, quan s'anomena el palau del rei Drac en el mite d'Urashima Tarô ja se sobreentén que és un palau preciós. A més, al llarg de la narració, per complementar l'afirmació de la seva bellesa es narra com des de cada una de les quatre puntes del palau es poden veure les estacions de l'any, descrivint-les amb gran detall.

Tot i això, el que es pretén destacar del mite d'Urashima Tarô no és la bellesa de la natura ni dels animals, sinó que es vol comentar el paper que tenen els animals, tot i la seva breu aparició. En aquest, hi trobem, una tortuga i depenent de la versió a vegades també una grua, ambdós animals són sinònims d'una llarga vida. En la nostra versió del mite apareix només una tortuga, la qual, en veritat és una princesa, Otohime. L'autor del mite podria haver escollit expressament que la princesa es convertís en aquest animal que viu molts anys per ser una persona de la noblesa. Antigament, tant a Occident com a Orient, es considerava als membres de la família reial descendents de déus o escollits de Déu, de tal manera que era impensable que aquests poguessin morir i se'ls hi desitjava una llarga vida.

La closca de la tortuga i la caixa

Un altre element curiós que es podria relacionar amb el simbolisme de la tortuga en aquesta història és la possible connexió entre la caixa que rep Tarô i la closca de la tortuga, ja que ambdues coses semblen guardar quelcom. Si pensem en la princesa, res ens indica la seva edat, només es pot suposar que igual que les tortugues té molts anys, però se'ns presenta com a una jove. Es pot veure com la Princesa manté el seu temps de vida immòbil i el mateix passa amb el seu estimat quan accepta la seva invitació de viure junts en el mar. En un principi, els dos personatges segueixen sent igualment joves independentment que estiguin a la terra o al mar, excepte quan Tarô obre el regal de la princesa. Aleshores, es converteix en un vell i mor. Així doncs, es dona a entendre que la caixa contenia el seu temps real. En canvi, Otohime en cap moment toca la seva closca, i segueix sent jove per sempre.

En definitiva, es pot dir que, en cada un dels mites la relació entre els personatges pateix un petit canvi a causa de la curiositat que senten. Per exemple, Persèfone en veure aquell narcís queda captivada per la seva bellesa i en anar a collir-lo cau en la trampa, sent raptada per Hades. En altres casos es veu com la curiositat va seguida de la fúria d'un d'ells, com passa en el mite d'Izanagi i Izanami, on Izanagi és perseguit per la seva dona enfadada per no haver fet cas a la seva petició de no mirar-la. En general, tots ells coincideixen en el fet que la curiositat porta als protagonistes a la desobediència i per això són castigats. La moral dels mites sent "vés amb compte amb allò que desitges". Aquesta curiositat i càstig que es veu en els mites escollits recorda molt a la idea de la caixa de Pandora.

Una altra aproximació sobre la presència de les caixes en la superfície: Psique i Urashima Tarô

Tot i que, s'ha comentat anteriorment sobre la presència de dues caixes, la que rep Psique i la que rep Urashima, s'hi pot trobar una altra connexió entre els dos mites relacionada amb la divisió del món i l'ordre natural de les coses. Ambdues caixes provenen del món subterrani, Persèfone li entrega la caixa a Psique i Otohime fa el mateix amb Urashima, i arriben al món terrenal o a la superfície juntament amb el portador. Amb això, es comença a veure com s'està produint un canvi forçat, introduint un element màgic del més enllà, i, fins i tot, antinatural, ja que, allò que està mort, s'entén que ha de quedar enterrat. No obstant això, no és

fins que els dos protagonistes obren la caixa que es veu la conseqüència dels seus actes. Això dona a entendre que el món terrenal no és compatible amb els altres mons. El contingut de les caixes és incomprendible per la mentalitat humana i inassolible. Per altra banda, també es podria considerar que allò que amaguen és un tabú i, per tant, no pot ser anomenat.

5- Conclusió

Després d'haver investigat una mica sobre alguns dels mites més coneguts dins de les mitologies grega i japonesa, es pot veure com aquestes no només tracten temes relacionats amb fenòmens naturals, sinó també de caràcter psicològic i moralitzador. Fet que porta a una gran varietat d'interpretacions lligades a la simbologia. És a dir, en cada un dels mites escollits es pot veure una barreja entre un món fictici o psicològic amb elements que són, amb més o menys mesura, veritables. En els casos d'Izanami i Izanagi i en el mite d'Hades i Persèfone s'intueix fàcilment que a partir del pacte que hi ha entre les dues parts s'esdevé el cicle de les collites i també la idea de les estacions de l'any. I, finalment, de forma menys perceptible fa falta parlar del mite d'Eros i Psique, el qual presenta, mitjançant als personatges, diverses emocions com ara la inquietud o la gelosia, les quals són completament humanes i quotidianes.

Mitjançant la comparació i l'anàlisi dels quatre mites s'han extret diversos conceptes com ara el de la bellesa, la mort, l'amor, el rol masculí i femení, que coincideixen en la manera de representar-se en les societats grega i japonesa, tot i tenir les seves pròpies particularitats. Entre aquests elements es destaca sobretot la imatge del gènere sexual, a partir del qual s'ha vist l'opinió que es tenia sobre la dona i el seu rol tant en la família com en el matrimoni i en la vida pública en ambdues societats. Així mateix, s'han pogut analitzar altres aspectes més psicològics com ara desobediència, la curiositat o la gelosia que actuen com a model de comportament que no s'ha de seguir per tal d'aconseguir un bon funcionament de la societat.

A més, s'han pogut analitzar elements amb connotacions més abstractes com ara la simbologia que amaga la caixa, la tortuga o la closca de la tortuga, en què es veu la intenció de recalcar la immortalitat de la princesa Otohime, la idea que ambdós objectes, tant la closca com la caixa, són contenidors del temps i finalment el curiós fet que ens porta a pensar la caixa del mite d'Eros i Psique i la d'Urashima

Tarô sobre la necessitat de separar els dos mons. La violació que hi ha en portar les caixes a la superfície i rebel·lar el seu interior, també recorda la idea que el contingut de la caixa és tan especial que l'intel·lecte humà no és capaç d'entendre'l. Tot això ens mostra com no és estrany que es poguessin utilitzar els mites com a ensenyances, doncs, es poden trobar de manera més o menys perceptible algunes similituds entre els mites i la realitat, tot i que, sempre s'ha de tenir en compte el seu caràcter literari i, per tant, també fictici. Però, el seu caràcter fantàstic no impedeix que es puguin veure patrons de la societat en la mitologia.

Un element molt notori al llarg de l'anàlisi és la societat patriarcal, és a dir, el rol dels gèneres, on la dona sol tenir un paper negatiu i feble. Després, es mostren actituds que cal rebutjar, per tal de tenir una vida pacífica, és a dir, s'intenta ensenyar quina és la manera correcta d'actuar. La desobediència i la curiositat per part de la dona són aspectes poc atractius per una persona, i mostren, mitjançant els mites, que són socialment inacceptables, i per això els protagonistes de les històries pateixen en duu a terme aquestes actituds.

Així doncs, es pot concloure que hi ha una connexió més o menys visible entre la mitologia i la societat. I, gràcies a la comparació dels mites grecs i japonesos s'han revelat algunes similituds entre ells. Tot i que, en un principi podia semblar que cada una de les particularitats culturals no coincidirien o que vagament ho farien, s'ha confirmat la idea que generalment ambdues mitologies comparteixen punts de vista i, per tant, no hi ha tanta diferència entre la societat japonesa i la grega.

Sense anar més lluny, ni la definició de mite ni la seva evolució de tradició oral a escrita no varia entre ambdues societats. Però, sí que cal destacar el fet que quan es parla de la religió grega es relaciona ràpidament amb la mitologia i els déus de l'Olimp, en canvi, quan s'anomena la religió japonesa l'atenció recau principalment en el budisme, deixant la mitologia com a un segon o tercer pla, malgrat l'abundància d'històries de fantasmes o de la quantitat de temples i altars de la mitologia japonesa. Això mostra com no es pot oblidar que Grècia i Japó s'han anat desenvolupant a diferents ritmes i amb diferents situacions geogràfiques, socials, polítiques i històriques que han influenciat a la seva forma de ser, i creat les seves pròpies particularitats.

Tot i això, la mitologia d'ambdues societats com a missatge dedicat als ciutadans de l'antiguitat comparteixen la mateixa funció la d'ensenyar i la d'explicar el perquè de les coses. A més, tenen en comú els temes i les semblances en la simbologia. Actualment, però, aquestes explicacions són errònies i arcaiques i, per

aquest motiu, la mitologia ha quedat relegada a literatura fictícia, o bé, a la categoria de contes populars o tradicionals.

6- Bibliografia

Ambros, B., 2015, *Women in Japanese Religions*. New York: New York University Press.

Amouretti i Ruzé, 1987, *El mundo griego antiguo: de los palacios cretences a la conquista romana*. Torrejón de Ardoz : Akal, cop.

Anesaki, M., 1996, *Mitología japonesa*. Barcelona: Edicomunicacion.S.A.

Berman, M., 2008, *Soul Loss and the Shamanic Story*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Burn, L., 1998, *El pasado legendario: mitos griegos*. Madrid: Ediciones Akal.

Campbell, J., 1991, *El poder del mito*. Barcelona: Emecé Editores.

Elvira Barba, M. A., 2008, *Arte y mito: manual de iconografía clásica*. Madrid: Sílex.

Escobar Borrego, F.J., 2002, *El mito de Psique y Cupido en la poesía española del siglo XVI*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

García Gual, C., 1997, *La mitología: interpretaciones del pensamiento mítico*. Barcelona: Montesinos.

Gómez Espelosín, F. J., 2001, *Historia de Grecia antigua*. Madrid: Ediciones Akal.

Grimal, P., 2000, *Mitología grega*. Barcelona: Edicions de 1984.

Hadland Davi, F., 2008, *Mitos y leyendas de Japón*. Gijón: Satori Ediciones.

Heldt, G., 2014, *The Kojiki: An Account of Ancient Matters*. New York: Columbia University Press.

Issit, M.; Main, C., 2014, *Hidden Religion: The Greatest Mysteries and Symbols of the World's Religious Beliefs*. California: ABC-CLIO,LLC.

- Kawai, H., 1995, *Dreams, Myths and Fairy Tales in Japan*. Einsiedeln: Daimon.
- Kirk, G.S., 2006, *El mito: Su significado y sus funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Barcelona: Paidós.
- Langa, P., 1984, *San Agustín y el progreso de la teología matrimonial*. Toledo: Toledo.
- March, J., 1998, *Diccionario de Mitología clásica*. Barcelona: Crítica.
- Mardones, J. M.^a, *El retorno del mito*, Barcelona: Editorial síntesis, S.A.
- Nakamura, H., 1991, *Ways of Thinking of Eastern Peoples: India, China, Tibet and Japan*. Delhi: East-West Center Press.
- Payment, S., 2005, *Greek Mythology*. New York: Rosen central.
- Rubio, C.; Tani Moratalla, R., 2008, *Kojiki: Crónicas de antiguos hechos de Japón*. Madrid: Editorial Trotta.
- Stewart C., 2007, *Crealization: History, Ethnography and theory*. California: Left Coast Press, Inc.
- Van Nortwick, T., 2008. *Imagining Men: Ideals of Masculinity in Ancient Greek Culture*. Westport: Praeger.